

Guía para los docentes



Los cuentos del abuelo Florián (o Cuatro fábulas al revés)

Norma Huidobro

Ilustraciones: Pablo Tambuscio

*Ediciones SM, Buenos Aires, año 2015,
64 páginas.*

Serie Azul, a partir de 7 años.

Biografía de la autora

Norma Huidobro nació en Lanús, provincia de Buenos Aires, en 1949; es profesora en Letras y escritora. En 2004 ganó el premio El Barco de Vapor con *Octubre, un crimen*. En SM ha publicado también *Josepérez, astronauta* y *Un secreto en la ventana*. Por *Los cuentos del abuelo Florián (o Cuatro fábulas al revés)* obtuvo el premio Leer es Vivir, en 2001.



LA OBRA

Los cuentos del abuelo Florián (o Cuatro fábulas al revés) se inicia con la presentación de los personajes: Lila, la nieta, y Florianís, el abuelo. Lila ama las tardes de verano en el patio de la casa del abuelo, no solo por las actividades que allí realiza sino por los divertidos relatos que Florián le cuenta.

El lector, al igual que Lila, conocerá cuatro historias protagonizadas por Florián, un caballero que vive inesperadas aventuras a la manera de los héroes de las novelas de caballería como Amadís de Gaula, Palmerín de Inglaterra, Clarián de Landanís, Tristán de Leonís, Belianís de Grecia y tantos otros que hicieron famosos los libros de caballerías en el siglo XV. Miguel de Cervantes Saavedra, a partir del éxito de esas novelas, verdaderos *best-sellers* de la época, creó *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, obra magistral que de manera paródica refiere las aventuras de un maltrecho caballero andante Quijano o Quijote acompañado del improvisado escudero Sancho Panza.

Los cuentos del abuelo Florián establece conexiones intertextuales con otras obras o géneros de la literatura tales como:

a) las novelas de caballería y *Don Quijote de la Mancha*: su personaje central es un caballero dotado de las mejores intenciones y formado en los valores y principios de la caballería, mientras recorre los caminos, busca aventuras en las que pone a prueba sus dotes y virtudes. De esta manera se cruza con diferentes personajes a los que ayuda desinteresadamente. Para ello utiliza su inteligencia, su palabra o su espada, y así logra resolver de manera creativa y original el conflicto que agobia a cada uno.

b) Con las fábulas: en cada cuento-aventura se reelabora el contenido de una fábula:

- Primera aventura: fábula de Jean de La Fontaine, *La cigarra y la hormiga*.
- Segunda aventura: fábula de Esopo, *La vaca, la cabra, la oveja y el león*.
- Tercera aventura: fábula de Esopo, *La lechera y el cántaro*, reelaborada posteriormente por el Infante Don Juan Manuel en *El conde Lucanor* y convertida en un poema por Félix María Samaniego.
- Cuarta aventura: fábula de Esopo, *Las ranas pidiendo rey*.



Veamos a continuación algunas de las características de la fábula para establecer por qué *Los cuentos del abuelo Florián* son fábulas al revés. La fábula es un tipo de composición literaria estrechamente vinculada, en sus orígenes, con las supersticiones, tradiciones, creencias y ritos de los pueblos en que aparecía. Las fábulas iniciales fueron probablemente mitos integrados a la vida cotidiana del pueblo, que expresaban actitudes de la vida social mediante personajes, metáforas e imágenes. Bernardo Canal Feijóo afirmaba que por razones de remoto atavismo religioso y mágico la comunidad sentía la necesidad de delegar en los animales la enunciación de sus esquemas mentales de juicio. Un rastreo del linaje de este género lo vincula a la zoolatría y al primitivo relato totémico. Desde aquellos orígenes lejanos ligados a la génesis de las comunidades humanas, la fábula se desarrolló en una doble vertiente. Por un lado, la fábula popular, creación anónima arraigada en los núcleos sociales, conservada, transformada y multiplicada por la tradición oral; por otro, la fábula literaria, escrita por un autor con una intención artística íntimamente unida a otra de índole preceptiva, sociológica, ética o filosófica que, con ciertas reservas, caracteriza al género. Esta vinculación entre la fábula popular y la literaria fue perdiendo fuerza y, con el tiempo, cada tipo identificó a una forma de creación diferente. El correspondiente a la tradición oral se manifestó en la creación de cuentos populares, y el tipo literario encontró cultores que reformulaban relatos tomados de autores anteriores a los que agregaban aportes originales. Por otra parte, la fábula fue afianzando una estructura propia en la que se destacan los siguientes componentes: personajes, acciones o sucesos, objetos demostrativos, moraleja explícita o implícita.

a. Personajes. Los animales son los personajes habituales a los que se les puede adjudicar características que permiten humanizarlos en relación con sus hábitos, genio, condición anatómica o ambiente en el que viven. Se les asigna papeles en los que, a través de sus particularidades, se manifiesta el funcionamiento práctico de un principio cuya demostración se procura. Algunos adquieren sentido arquetípico, como, por ejemplo, el zorro o la zorra que representan la astucia. Pueden ganar o perder en las peripecias, pero sus actos van siempre guiados por esta característica que asume un contenido alegórico.

b. Acciones. Generalmente, la fábula enfrenta a dos personajes principales. Uno de ellos plantea una situación; el otro presenta una resistencia y, de esa tensión, surge el desenlace. Actúan como **protagonista** y **antagonista**. El primero realiza una **acción**, a la que el segundo opone una **reacción**. En una fábula ocurren muy pocas acciones y



reacciones entre los personajes. Si bien hay excepciones, la estructura **binaria** caracteriza este género. El juego de acción y reacción, simple o múltiple, conforma el desarrollo del texto. El conflicto entre una y otra es el núcleo de la fábula.

c. Objetos demostrativos. El conflicto gira en torno a un eje que recibirá el efecto del desenlace. Ese centro puede estar constituido por otros personajes o por objetos que obran como soportes de aquello que la fábula intenta probar. En la fábula *La vaca, la cabra, la oveja y el león*, la comida es el objeto demostrativo que da origen a la disputa y sobre el que opera el desenlace.

d. La moraleja. Es un elemento constitutivo de la fábula, pero no siempre tiene expresión proverbial ni es necesario que figure explícita. Cuando no está expresada, el lector dispone de una mayor libertad de interpretación, porque del relato puede surgir más de un sentido. La moraleja explícita puede presentarse al final, como remate. Podríamos definirla como un principio, sentencia, conclusión o tesis. De esta manera, el fabulista no da normas de conducta para que adopten los lectores. Su actitud consiste en mostrar los principios, intereses, valores, que observa en los comportamientos humanos, a partir de los cuales el lector puede reflexionar.

SÍNTESIS ARGUMENTAL

Como ya dijimos, en cada una de las aventuras de Florianís hay una fábula reelaborada, pero en ninguna de ellas se propone probar una tesis o dejar una enseñanza o moraleja, sea esta explícita o implícita. En cada historia se amplía el sentido del conflicto de manera plurisignificativa, la intervención del personaje-ayudante llevará a los protagonistas y a los antagonistas a resignificar sus acciones y reacciones, de manera que el objeto demostrativo que se hallaba en disputa permite un desenlace que alcanza una dimensión más universal y trascendente. Veamos cada una de las aventuras:

Primera aventura. Florianís interviene en el conflicto entre las hormigas y la cigarra revirtiendo el sentido de la fábula original, pues la cigarra ya no es una holgazana, que pierde el tiempo durante el verano, sino que puede contribuir a que las hormigas



aprendan a cantar y bailar en el tiempo libre que les dejará el trabajo una vez que hayan comprendido que solo deben acumular los alimentos necesarios para el invierno. Se revaloriza el trabajo de la cigarra y se logra un equilibrio en la laboriosidad excesiva de las hormigas.

Segunda aventura. El caballero andante logra que la vaca, la cabra y la oveja entiendan que unidas pueden enfrentar al león para evitar su prepotencia y su despotismo, de esta manera podrán luchar por lo que legítimamente les corresponde.

Tercera aventura. La lechera encuentra en Florianís un colaborador que le sugiere una manera productiva para poder seguir soñando mientras hace su recorrido al mercado. No solo no romperá más cántaros ni se le derramará la leche, sino que podrá hacer una actividad redituable sin por ello cambiar su inclinación natural a la ensoñación.

Cuarta aventura. Las ranas que deseaban ser gobernadas por alguien ajeno a la comunidad, viven una verdadera pesadilla cuando una serpiente las esclaviza. Aquí Florianí deberá usar su espada para librarlas de la dictadora. Entonces las ranas liberadas entenderán que deben organizarse entre ellas para que su sociedad funcione mejor.

Seguramente los lectores disfrutarán de estas historias en las que todo se resuelve con justicia, equidad y una buena dosis de sentido común. Su autora, Norma Huidobro, afirma que cuando era chica había algo de las fábulas que no le gustaba y era que siempre terminaban mal. *No es difícil imaginar que este libro surgió de ese descontento, de la necesidad de que otra justicia, más humana, pudiera tener lugar entre los protagonistas de las fábulas* (página 56). Así surgieron estos cuentos o fábulas al revés, en las que el deleite de la creación literaria está por encima de la finalidad didáctica.



Actividades sugeridas de lectura y escritura

Antes de leer

1. Entre todos, observen detenidamente la tapa. ¿Quiénes aparecen en la ilustración?
 - a. Elaboren una lista con los personajes (humanos y animales).
 - ¿En qué lugar les parece que se hallan todos?
 - ¿Cómo están vestidos los humanos?

2. Lean el título del libro, el subtítulo y el texto de la contratapa. ¿Saben qué es una fábula? ¿Conocen alguna para compartir?
 - a. Si no recuerdan ninguna fábula, busquen una en la biblioteca o en Internet para compartir con los demás.
 - b. Con el compañero, elaboren una tapa para la fábula compartida con título y dibujo ilustrativo.
 - c. Conversen. ¿Cómo piensan que será una fábula al revés?

3. Lean individualmente, con el compañero, en grupos, o bien escuchen leer desde la página 7 hasta la página 12.
 - Observen la ilustración y relaciónenla con el texto leído.
 - Conversen sobre cómo es la vida de Lila durante el verano.
 - Elijan una tarjeta y comenten oralmente lo que recuerden al respecto.

FLORIÁN	FLORIANÍS	LA CASA Y EL PATIO	LILA
---------	-----------	-----------------------	------

4. Con el compañero, exploren el libro.
 - a. Observen las ilustraciones: ¿quiénes aparecen en ellas?
 - b. Lean el epígrafe de cada capítulo y comenten con qué personajes se encuentra Florianís en cada aventura.
 - c. Identifiquen a esos personajes en la ilustración de la tapa.



5. Elijan el epígrafe de una aventura e imaginen la historia.

a. Hagan dibujos para acordarse de la historia que imaginaron y compártanla con los demás.

Durante la lectura

6. Lean la primera aventura. Completen los recuadros para responder la pregunta:
¿entre quiénes se produce el encuentro?

a. Conversen. ¿Por qué ese encuentro fue tan particular o sorprendente?

7. Completen el cuadro con datos del problema que tienen los personajes.

PERSONAJE QUE TIENE UN PROBLEMA	PERSONAJES A LOS QUE PIDE AYUDA	RESULTADOS DE SU PEDIDO	RAZONES DE LA NEGATIVA

8. Conversen. ¿Cómo convence Florianís a las hormigas de que acepten a la cigarra?

a. Completen las actividades de los personajes a partir del acuerdo establecido.

PERSONAJE	VERANO	INVIERNO
	Almacenan alimentos	
		Enseña a cantar y bailar

9. Lean la segunda aventura y respondan.

a. ¿Cómo contarían los personajes lo que pasó?



10. Divididos en grupos, narren oralmente lo ocurrido en esta historia como si fueran alguno de los siguientes personajes.

FLORIANÍS	EL LEÓN	LA VACA
LA OVEJA	LA CABRA	

11. Escriban los ingredientes que cada personaje aporta para hacer la sopa.

Florianís	Oveja	León	Cabra	Vaca

12. Conversen. ¿Por qué los personajes no logran tomar la sopa una vez que estuvo lista? ¿Quién genera el problema?

13. Lean en voz alta las opciones y determinen entre todos cuáles son verdaderas (V) y cuáles falsas (F).

- El león, una vez que la sopa estuvo lista, la repartió entre los comensales.*
- Florianís propone huir ante la actitud del león.*
- Florianís convence a sus amigos para unirse y atacar al prepotente león.*
- El león ahuyenta a los otros comensales con sus rugidos y amenazas.*

14. Lean la tercera aventura y completen la siguiente secuencia cronológica.

Florianís encuentra a una joven llorando.

Le pregunta lo ocurrido y ella le cuenta su problema.

Florianís le ofrece caramelos de dulce de leche para que deje de llorar y le explica cómo se hacen.

...



15. Conversen. ¿Cómo logrará la lechera seguir soñando sin romper más cántaros, ni derramar la leche que contienen?

16. Lean la cuarta aventura. En grupos, inventen un nuevo título.

Una vez inventado el título, léanlo para los demás y expliquen por qué lo eligieron.

17. Completen la ficha teniendo en cuenta el contenido de la aventura.

Título:
Descripción del lugar donde está Florianís: Personajes que participan en la aventura: Conflicto o problema: Ayuda que brinda Florianís: Resolución de problema:

18. Conversen. ¿Por qué la serpiente no resultó una gobernante adecuada?

a. ¿Cómo resuelve Florianís el problema? Elijan una opción y explíquenla.

Elige otro gobernante

Organiza una rebelión para derrocarla

Después de leer

19. ¿Qué elementos tienen en común las aventuras que leyeron? Hagan una lista y compartan entre todos lo que escribieron.

a. ¿Cuál es la aventura que más les gustó? Comenten por qué.



20. Lean entre todos la siguiente fábula.

Las ranas pidiendo rey

Cansadas las ranas del desorden en que vivían, mandaron una delegación al dios Zeus para que les enviara un rey. Zeus, atendiendo su petición, envió un grueso leño a su charco.

Espantadas las ranas por el ruido que hizo el leño al caer, se escondieron donde mejor pudieron. Por fin, viendo que el leño no se movía más, fueron saliendo a la superficie y dada la quietud que predominaba, empezaron a sentir tan grande desprecio por el nuevo rey, que saltaban sobre él y se le sentaban encima, burlándose sin descanso.

Y así, sintiéndose humilladas por tener de monarca a un simple madero, le pidieron a Zeus que lo cambiara, pues era demasiado tranquilo. Indignado, Zeus les mandó una activa serpiente de agua que, una a una, las atrapó y devoró sin compasión.

Moraleja: A la hora de elegir los gobernantes, es mejor escoger uno sencillo y honesto, en vez de uno malvado o corrupto.

Fábula de Esopo

21. Conversen. ¿Con cuál de los cuentos del abuelo Florián se relaciona la fábula? Hagan una lista con las similitudes y las diferencias.

<i>Similitudes</i>	<i>Diferencias</i>

22. Divididos en grupos, busquen en la biblioteca o en Internet una de las siguientes fábulas.

- Fábula de Jean de La Fontaine, *La cigarra y la hormiga*.
- Fábula de Esopo, *La vaca, la cabra, la oveja y el león*.
- Fábula de Esopo, *La lechera y el cántaro*.



- a. Compartan la lectura de las fábulas que encontraron.
- b. Identifiquen con qué aventura de Florianís se relaciona cada una.

23. Entre todos, elaboren una lista de los personajes de *Los cuentos del abuelo Florianís*.

- a. Con un compañero, elijan dos o más personajes de la lista y elaboren una o más historietas con ellos.
- b. Con las historietas de todos armen un *Álbum de fábulas*.

24. En grupos de dos o tres integrantes, imaginen que son periodistas en el pueblo en el que vive el caballero Florianís con sus padres e inventen una entrevista a Florianís.

- Piensen y escriban las preguntas que le harían.
- ¿Cuáles serían las respuestas? Anótelas debajo de cada pregunta.
- Repartan los roles (entrevistado y entrevistador) y ensayen la entrevista.
- Cuando todo esté listo, intercambien las preguntas entre los otros grupos.

Temas transversales

La fábula y sus personajes.

La moraleja.

El héroe en las novelas de caballería.

La personificación de los animales.

La vida en el campo.

La resolución reflexiva y solidaria de problemas.